Mens erger je niet!®

Ne t'en fais pas!® ELECTRONIC

00383

JUMBO®

Mens erger je niet!® Electronic

Het meest gespeelde spel met spannende elektronische extra's

Aantal Spelers

2, 3 of 4

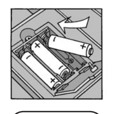
Inhoud

1 elektronisch speelbord
4 kaarthouders (rood, geel, groen, blauw)
4 sets van 13 kaarten (rood, geel, groen, blauw)
4 sets van 4 pionnen (rood, geel, groen, blauw)
1 handleiding

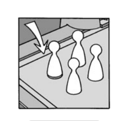
Voorbereiding

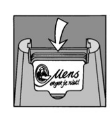
- Breng 3 AA batterijen in (figuur 1).
- Bevestig de kaarthouders aan het elektronische speelbord (figuur 2).
- Plaats de pionnen op de startvelden van dezelfde kleur (figuur 3).
- Schud de kaarten per set (13 kaarten) en plaats ze in de kaarthouder met de achterkanten naar voren (figuur 4).

De kleur van de achterkanten van de kaarten moet gelijk zijn aan de kleur van de startvelden links van de kaarthouder en aan de kleur van de kaarthouder zelf.


figuur 1

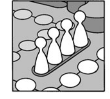
figuur 2


figuur 3


figuur 4

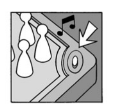
Doel van het spel

Breng als eerste 4 pionnen van de eigen kleur in het thuisvak (figuur 5).


figuur 5

Het begin

Het elektronische speelbord wordt op de tafel geplaatst en aangezet (figuur 6). Er klinkt een melodie en het lichtje in de drukknop, midden op het bord, licht op. (Als het spel wordt uitgezet klinkt er ook een melodie en het lampje gaat uit). De spelers bepalen met welke kleur pionnen zij willen spelen en nemen vervolgens plaats aan de overeenkomstige kant van het speelbord. De jongste speler mag beginnen. Hij pakt de voorste kaart uit de kaarthouder en verplaatst zijn pionnen overeenkomstig de afbeelding op de kaart. Hij verplaatst pion(nen) volgens deze kaart en legt de kaart vervolgens, met de achterkant naar boven, neer. (Dus niet terugstoppen in de kaarthouder) Daarna is de speler links van hem aan de beurt.


figuur 6

De betekenis van de kaarten

Op een kaart staat een aantal pionnen afgebeeld (1 of 2) en één kant van een dobbelsteen met een aantal ogen (1, 2, 3, 4, 5 of 6). Zo'n kaart vertelt hoeveel velden de pion(nen) in totaal mag(mogen) worden verplaatst. Is het aantal pionnen 1 en geeft de afgebeelde dobbelsteen 5 aan, dan moet er 1 pion in totaal 5 velden worden verplaatst. Is het aantal pionnen 2 en geeft de afgebeelde dobbelsteen 4 aan, dan moeten er 2 pionnen ieder 4 velden worden verplaatst, of 1 pion in totaal 8 (nl. 2 x 4) velden worden verplaatst.
Op 12 van de 13 kaarten staan pionnen afgebeeld van de eigen kleur. Met die kaarten worden uitsluitend eigen pionnen verplaatst.
Op 1 van de 13 kaarten staan drie verschillend gekleurde pionnen afgebeeld. Deze kaart mag gebruikt worden om 1 pion van een tegenstander, 1 veld voor- of achteruit te verplaatsen.
Als de eerste speler in zijn eerste beurt deze kaart trekt, dan mag die speler een nieuwe kaart trekken.

Het verplaatsen van pionnen

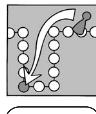
Bij iedere stap die een pion verplaatst wordt, moet het veld (het cirkeltje) met de pion aangeraakt worden. Iedere keer dat een veld wordt aangeraakt zal het speelbord een geluidje laten horen. Heeft een speler zijn pion(nen) het aangegeven aantal verplaatst dan wordt als laatste handeling van die beurt op de knop in het midden van het bord gedrukt. Dus, als een speler 2 pionnen in die beurt verplaatst, wordt pas na de laatste pion de knop ingedrukt. Het speelbord maakt dan een bepaald geluid.

De geluiden

Na het indrukken van de knop kunnen er 3 verschillende geluiden gehoord worden en die hebben de volgende betekenis:
Tip: maak kennis met de geluiden door steeds een veld aan te raken en vervolgens op de middenknop te drukken. Zet daarna het spel uit en weer aan.

Pech: de betreffende pion moet terug naar zijn startvelden, daarna is de volgende speler aan de beurt.

Triomf: de betreffende pion mag door naar het eerstvolgende onbezette, gekleurde hoekveld (figuur 7). Komt een pion op deze manier langs zijn thuisvak, dan mag hij daar worden neergezet. De pion is dan thuis. Het kan zijn dat een pion op deze manier een reuzensprong maakt, doordat een aantal hoekvelden bezet zijn.



figuur 7

Neutraal: de pion mag daar gewoon blijven staan en de volgende speler is aan de beurt.
De gekleurde hoekvelden geven altijd het neutrale geluid en zijn dus altijd veilig.

Er zijn 8 velden met een pechgeluid en 8 met een triomfgeluid. De rest heeft het neutrale geluid.

De geluiden blijven gedurende het hele spel onder dezelfde velden verborgen. Wordt het spel opnieuw aan/uit gezet dan worden de geluiden verplaatst en onder andere velden verborgen. Let op! Als het spel aan staat en er gedurende een aantal minuten niet mee gespeeld wordt, dan schakelt het spel zichzelf uit. Het moet dan dus weer worden aangezet (figuur 6) en daardoor worden de geluiden verplaatst naar andere velden.

Nog een paar regels

- Met de eigen pionnen mag uitsluitend voorwaarts gespeeld worden, dus in de door pijltjes aangegeven speelrichting. Indien men een pion van een tegenstander mag verzetten dan mag dat zowel 1 stap voorwaarts als achterwaarts.
- Als een kaart met 2 pionnen wordt gespeeld, terwijl er maar 1 pion van die kleur beschikbaar is, dan moet het maximum aantal stappen worden gespeeld. Voorbeeld: men heeft nog maar 1 pion om mee te spelen. Op de getrokken kaart staan 2 pionnen afgebeeld met de dobbelsteen op 4, dan moet (dus niet 'dan mag') die ene pion 8 velden (2x4) worden verplaatst
- Er kunnen nooit twee pionnen op één veld staan.
- Een veld dat bezet is door een pion wordt niet geteld, dus ook niet aangeraakt. Er wordt dus overheen gesprongen. Dat geldt ook als er meer velden achter elkaar bezet zijn. Een pion van een tegenstander kan dus niet geslagen worden door precies op een door de tegenstander bezet veld te belanden.
- Een pion in het startvak mag direct in het spel gebracht worden. Het eerste veld dat telt is in dat geval het eerste onbezette veld vanaf start, nl. het gekleurde hoekveld.

Indien men een pion van een tegenstander mag verzetten en deze pion zou terecht komen op een pech- of triomfveld, dan gelden uiteraard de regels zoals eerder beschreven: bij pech terug naar de startvelden, bij triomf door naar het eerstvolgende onbezette gekleurde hoekveld.

- Een pion hoeft niet precies uitgeteld te worden om in het thuisvak te belanden. Eenmaal in het thuisvak aangekomen hoeft een eventueel restant aan stappen niet meer geteld te worden. Als een pion in zijn thuisvak belandt, laat het spel een melodietje horen.
- Als alle kaarten uit de kaarthouder zijn gespeeld, worden ze geschud en opnieuw in de kaarthouder gezet.

Belangrijk

Onthoud goed waar zich de pech- en gelukvelden bevinden en probeer door de kaarten handig uit te spelen daarvan gebruik te maken, door zelf de pechvelden te vermijden, of juist op de triomfvelden te komen, of door een tegenstander op een pechveld te zetten.

De Winnaar

De winnaar is die speler die als eerste zijn 4 pionnen in het thuisvak heeft gespeeld.

Ne t'en fais pas !® Electronique

Le jeu le plus joué dans le monde dans une nouvelle version électronique pleine de suspense

Nombre de joueurs

2, 3 ou 4

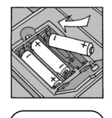
Contenu

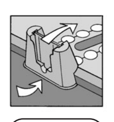
1 plateau électronique
4 porte-cartes (rouge, jaune, vert, bleu)
4 jeux de 13 cartes (rouge, jaune, vert, bleu)
4 séries de 4 pions (rouge, jaune, vert, bleu)
1 mode d'emploi

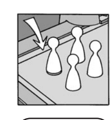
Avant de commencer

- Mettez 3 piles AA dans le jeu (illustration 1).
- Fixez les porte-cartes au plateau de jeu électronique (illustration 2).
- Placez les pions sur les cases de départ qui ont la même couleur (illustration 3).
- Mélangez chaque jeu de cartes et placez-les dans le porte-cartes, face cachée (illustration 4).

Le dos des cartes doit être de la même couleur que les cases de départ situées à gauche du porte-cartes et que le porte-cartes lui-même.


1

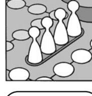

2


3


4

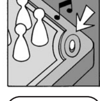
But du jeu

Réussir le premier à mettre les 4 pions de sa couleur dans la case d'arrivée (illustration 5).


5

Le début de la partie

Les joueurs placent le plateau électronique sur la table et l'allument (illustration 6). Le jeu émet alors une petite mélodie et la lumière du bouton-poussoir, au milieu du plateau, s'allume. (Le jeu émet également une mélodie lorsqu'il est arrêté et que la lumière s'éteint). Les joueurs choisissent la couleur de pions avec laquelle ils souhaitent jouer et s'assoient ensuite du côté du plateau qui correspond à cette couleur. Le joueur le plus jeune, peut commencer. Il tire la première carte du porte-cartes et déplace son (ses) pion(s) conformément à ce qui est indiqué sur cette carte. Il déplace son (ses) pion(s) en fonction de cette carte et pose ensuite la carte, face retournée. (La carte ne doit donc pas être replacée dans le porte-cartes). C'est ensuite au joueur qui est à sa gauche, de jouer.


6

La signification des cartes

Sur chaque carte figure un nombre donné de pions (1 ou 2) et le côté d'un dé indiquant un certain nombre (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Une telle carte indique de combien de cases au total le (les) pion(s) peut (peuvent) être déplacé(s). Exemple : s'il y a 1 pion représenté sur la carte et si le dé indique un 5, alors 1 pion doit être déplacé de 5 cases au total. S'il y a au contraire 2 pions sur la carte et si le dé représenté indique un 4, 2 pions doivent alors être déplacés de chacun 4 cases, ou 1 pion de 8 cases au total (2 x 4 cases). Sur ces 13 cartes, 12 représentent des pions qui ont la même couleur que celle d'un joueur. Avec ces cartes, les joueurs peuvent donc seulement déplacer leurs propres pions.
1 de ces 13 cartes représente trois pions de couleurs différentes. Les joueurs peuvent utiliser cette carte pour faire reculer ou avancer d'une case le pion d'un adversaire.
Si en commençant la partie, un joueur tire cette carte dès son premier tour, il a alors le droit de prendre une nouvelle carte.

Comment déplacer les pions

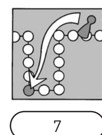
A chaque fois qu'un pion est déplacé, il doit toucher la case (le petit cercle) qu'il dépasse. Et à chaque fois qu'une case est touchée, le plateau émet un son. Une fois qu'un joueur a déplacé son (ses) pion(s) du nombre indiqué sur la carte, il doit finir son tour en appuyant sur le bouton situé au milieu du plateau. Si un joueur doit déplacer 2 pions pendant son tour, il ne doit donc appuyer sur le bouton qu'après avoir déplacé son dernier pion. Le plateau émet alors un son particulier.

Les sons

Conseil : familiarisez-vous avec les sons en touchant une case et en appuyant ensuite sur le bouton du milieu. Eteignez et rallumez ensuite le jeu.
On peut entendre trois sons différents après avoir appuyé sur le bouton. Ils ont la signification suivante :

Pas de chance : le pion doit retourner à la case départ, et c'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Victoire : le pion peut être placé sur la première case d'angle colorée et inoccupée que rencontre le joueur (illustration 7). Si un pion passe de cette manière devant ses cases d'arrivée, il peut alors y être placé. Il est donc arrivé. Il peut arriver qu'un certain nombre de cases d'angle soient occupées et qu'un pion doive alors sauter de nombreuses cases.



7

Neutre : le pion peut rester là où il est et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Les cases de couleur situées dans les angles émettent toujours un son neutre et les pions y sont donc toujours à l'abri.

Il y a 8 cases qui émettent le son 'Pas de chance' et 8 cases qui émettent le son 'Victoire'. Les autres cases émettent un son 'Neutre'.

Les sons restent cachés sous les mêmes cases durant toute la partie. Lorsque le jeu est de nouveau éteint/allumé, les sons sont alors déplacés et cachés sous d'autres cases. Mais attention ! Si le jeu n'est pas joué pendant quelques minutes lorsqu'il est en position allumée, il s'éteint alors automatiquement. Il doit donc être de nouveau allumé (illustration 6) et les sons ont alors changé de case.

Encore quelques règles

- Les joueurs ne peuvent déplacer leurs propres pions que vers l'avant, et donc dans la direction du jeu indiqué par les flèches. Dès lors qu'un joueur a le droit de déplacer le pion d'un adversaire, il peut aussi bien le faire reculer qu'avancer d'une case.
- Si un joueur tire une carte avec deux pions, tandis qu'il n'a plus qu'un seul pion de cette couleur, il doit alors avancer du nombre maximum de cases. Exemple : un joueur n'a plus qu'1 pion pour jouer. Sur la carte qu'il a tirée figurent 2 pions avec un dé indiquant le chiffre 4. Ce pion doit (c'est donc une obligation, pas un choix) alors être déplacé de 8 cases (2x4).
- Il ne peut jamais y avoir deux pions sur la même case.
- Une case qui contient déjà un pion, ne compte pas et n'est donc pas touchée. Les joueurs doivent simplement sauter cette case. Cela vaut également si plusieurs cases sont occupées les unes après les autres. Le pion d'un adversaire ne peut donc pas être chassé lorsqu'un joueur tombe exactement sur la même case que celle occupée par cet adversaire.
- Un pion placé sur la case de départ peut directement entrer dans le jeu. Dans ce cas, la première case qui compte est la première case inoccupée à partir de la case de départ, soit la case d'angle de couleur.

Si un joueur peut déplacer le pion d'un adversaire et que ce pion atterrit directement sur une case pas de chance ou victoire, il doit alors bien sûr s'en tenir aux règles précédentes : retour à la case départ en cas de malchance, continuer jusqu'à la première case d'angle inoccupée de couleur en cas de victoire.

- Un pion n'a pas besoin de faire le nombre exact indiqué sur le dé pour tomber sur la case d'arrivée. Une fois qu'il est arrivé sur la case d'arrivée, le reste éventuel n'a pas besoin d'être compté. A chaque fois qu'un pion atterrit sur sa case d'arrivée, le jeu émet une petite mélodie.
- Lorsque toutes les cartes présentes dans le porte-cartes ont été jouées, elles sont mélangées et replacées dans le porte-cartes.

Important

Retenez bien où se trouvent les cases chance et malchance ! Et essayez d'en profiter en jouant astucieusement avec les cartes, en évitant les cases pas de chance, en tombant sur les cases victoire ou en déplaçant le pion d'un adversaire vers une case 'Pas de chance'.

Le gagnant

Le joueur qui a réussi en premier à placer ses 4 pions sur la case d'arrivée, a gagné.

BATTERIJEN:
Raadpleegt u de aanwijzingen, die u vindt op de verpakking van de aangeschafte batterijen.

U moet nieuwe batterijen (1,5 V) met de pluszijde naar de goede kant in de houder doen.

- Probeer batterijen die je niet op kunt laden niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik ook geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen 1,5 V batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.

PILES
Suivez les instructions que vous trouvez sur l'emballage des piles que vous avez achetées.

Insérez des piles neuves de1,5 V dans le compartiment, en les positionnant dans le bon sens.

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demande toujours à un adulte de t'aider à recharger les piles rechargeables.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que des piles de 1,5 V du même type que recommander.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes du support des piles.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.
Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

0-3

CE

00383

www.jumbo.nl

